Cartes d’événement

J. Darmont (2010)

Introduction

Ces cartes d’événements (je n’ai malheureusement pas trouvé de meilleure traduction pour les poétiques *whimsy cards* de la version originale) ont pour objectif de permettre aux joueurs d’influencer le cours d’un scénario de jeu de rôle autrement que par les actions de leurs personnages. Publiées pour la première fois par Lion Rampant en 1987 pour Ars Magica, elles ont ensuite été reprises sous le nom *story path cards* par White Wolf, puis Three Guys Gaming[1]. Elles peuvent *a priori* être employées dans n’importe quel jeu.

Je traduis et mets en forme dans ce document les textes des cartes fournis en ligne par John H. Kim[2] en espérant ne pas trop enfreindre les droits des auteurs originaux. Si c’était le cas, ce document serait immédiatement retiré du Web. Les illustrations originales ne sont bien sûr pas reproduites.

Mode d’emploi[3]

Chaque joueur reçoit une ou plusieurs cartes d’événement au début d’une aventure, qu’il peut jouer à sa convenance pour influencer le cours du scénario. Chaque carte permet un type d’intervention particulier, mais le joueur doit en donner une interprétation au moment où il l’utilise. Quand un joueur utilise une carte qui aide le groupe, elle n’est normalement pas remplacée. Un joueur qui utilise une carte pour développer l’histoire ou même compliquer la tâche du groupe peut recevoir une, voire deux nouvelles cartes en échange. Les joueurs peuvent opposer leur veto aux cartes qui affectent leur personnage. Le meneur de jeu peut bien sûr opposer son veto à toute utilisation de carte d’événement.

---

[1] http://index.rpg.net/display-entry.phtml?mainid=5324
[2] http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/systemdesign/cards/whimsycards.html
[3] http://rpg.geekdo.com/rpgitem/54149/whimsy-cards

Recto

Brusque changement Soudain, les choses ne se passent plus comme un instant plus tôt. Les allégeances s’inversent, des secrets sont révélés, de nouvelles informations font surface.	**Animosité accrue** La rivalité entre personnages franchit un palier. Cette animosité peut aussi bien s’exprimer ouvertement qu’être secrètement ressassée.	**Mauvaise nouvelle** Quelqu’un apprend une mauvaise nouvelle qui peut affecter directement le scénario ou relater des événements distants, mais importants.
Étrange coïncidence Deux événements (ou plus) se produisent simultanément contre toute attente. Vous rencontrez de vieux amis (ou ennemis) au supermarché, vous trouvez justement l’objet rare dont vous avez besoin dans un de vos placards, etc.	**Revirement** Les sentiments d’un personnage changent et altèrent une décision. Des pirates épargnent des prisonniers, un aubergiste débordé trouve finalement une chambre pour chaque membre du groupe.	**Double risque** L’échec entraîne une pénalité double. Cela peut signifier doubler effectivement la pénalité normale ou encore lui en ajouter une nouvelle.
Trou de mémoire _ _ _	**Trop-plein d’émotion** Des émotions fortes ressortent. Quelles sont-elles, qu’est-ce qui les a fait soudainement surgir ? Est-ce une saine libération ou une violente tempête ?	**Envie** Quelqu’un convoite le bien d’un autre. Son envie peut s’exprimer comme une tentative immédiate d’obtenir l’objet désiré ou par une action plus subtile.

Comportement imprévisible

Quelqu’un ou quelque chose adopte un comportement inattendu et/ou incontrôlé : membres du groupe, ennemis, montures, sorts ou pièces d’équipement.

Erreur de jugement

Quelqu’un agit sans discernement. Les problèmes qui s’ensuivent dépendent de l’erreur commise.

Extrême prudence

Quelqu’un fait preuve d’une très grande prudence. Est-ce nécessaire ou exagéré ? Quel est l’inconvénient d’être aussi circonspect ?

Avidité

La recherche de richesses détourne un personnage de son activité normale. L’objet de cette avidité peut être spécifique (par exemple, un collier en particulier) ou général (par exemple, l’or !).

Terrible échec

Ce qui n’était qu’un simple échec vire au désastre. Les tentatives de persuasion se retournent contre leur initiateur, les flèches atteignent les mauvaises cibles, un démon est conjuré par erreur.

Arrivée inopportune

Quelqu’un ou quelque chose apparaît au grand dam ou au désavantage de quelqu’un d’autre : parent encombrant, ennemi juré…

Conflit interne

Des conflits éclatent au sein d’une même personne ou d’un groupe. Comment sont-ils survenus ? Comment peuvent-ils être résolus ? Sont-ils larvés ? Mal dissimulés ?

Jalousie

Le monstre aux yeux verts redresse sa tête hideuse. Comment la jalousie se manifeste-t-elle ?

Joie

L’allégresse inonde un personnage, qui voit le monde sous un jour favorable. Que provoque cette merveilleuse sensation ?

Impression tenace

Une impression s’établit ou une ancienne impression ressurgit. Des expériences émotionnelles reviennent à un personnage et affectent ses actions ou un événement survient qui laisse une impression durable (par exemple, une cicatrice).

Malveillance

Un personnage se met en colère contre quelque chose ou quelqu’un. Même si son ire peut être contenue, cela affecte son comportement.

Amour contre nature

L’amour frappe un personnage d’une façon que tout le monde réprouve. Le personnage semble hors de contrôle. Pour l’amoureux, bien sûr, cet amour est pur et merveilleux ; il n’est contre nature que pour les autres.

Confiance mal placée

La confiance est ou a été mal placée en quelque chose ou quelqu’un. Les suivants « loyaux » désertent, une corde « solide » se rompt, les promesses des politiciens sont crues.

Dilemme moral

Un personnage est face à un choix moral. Que doit-il faire ? Quels sont les traits de caractère et les valeurs qui rendent sa décision si difficile ?

Nouveau rôle

Adoptez un nouveau personnage, que ce soit celui d’un joueur ou un PNJ. Son propriétaire d’origine peut mettre son veto à l’opération ou aux actions que vous entreprenez avec ce nouvel alter ego.

Sombre présage

Quelque chose laisse prévoir un mal à venir, un événement présageant d’une calamité, de malchance ou de mort. Il se peut que les joueurs ne comprennent pas la portée de ce présage.

Chacun sa route

Des gens ou des choses prennent des chemins différents. La séparation peut être sereine ou triste, prévue ou soudaine. Selon les circonstances, ceux qui se séparent peuvent se retrouver plus tard.

Conflit de personnalités

Les personnalités de deux personnages entrent en conflit. La cause de l’affrontement et sa gravité sont de votre ressort. Comment ce conflit peut-il être résolu ?

Pitié L'empathie pour une personne affecte les actions d'un personnage. Cette pitié peut provoquer une réaction ou juste influencer son humeur.	**Décision cruciale** Quelqu'un doit prendre une décision qui va radicalement affecter quelque chose. Un allié potentiel choisit son camp ou un leader choisit un plan d'action.	**Deuxième chance** Quelqu'un bénéficie d'une deuxième chance. Peut-être que la balle a finalement raté le cœur, ou que le personnage se rend compte d'un détail qui lui permet de jeter les dés à nouveau. Vous devez fournir une bonne raison.
Paresse Quelqu'un se montre très fainéant. Des gardes deviennent laxistes, des écuyers négligent leurs devoirs et le barman traîne à vous servir.	**Quelque chose manque** Quelque chose qui devrait être là n'y est pas. La gravité de l'absence dépend de ce qui manque. Cela peut être votre épée ou un ami que vous deviez rencontrer.	**Circonstances particulières** Des conditions inhabituelles modifient le cours normal des événements en bien ou en mal. Les circonstances peuvent être liées à un personnage, par exemple à son humeur, ou à d'autres facteurs, par exemple le temps qu'il fait.
Succès spectaculaire Ce qui n'était qu'un succès banal se révèle en fait spectaculaire. Une prouesse rare et inexplicable est désormais possible. Le MJ doit prendre garde à l'utilisation de cette carte, car il est facile aux joueurs d'en abuser.	**Réversion subite** Tout à coup, quelqu'un ou quelque chose redevient comme il était auparavant. Les gens adoptent un comportement qu'ils avaient abandonné, les problèmes reviennent à leur point de départ.	**La roue tourne** La situation est retournée, un avantage se transforme en désavantage ou vice versa, à la surprise de tous.

Les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être Les personnages ont été trompés, peut être sans mauvaise intention. Il n'est pas nécessaire que la vérité éclate sur le champ. Une bonne carte pour faire office de petit mot au MJ.	**Échange de places** Échangez votre personnage avec celui d'un autre joueur. Chacun d'entre vous peut mettre fin à l'échange à tout moment.	**Désastre** Tout allait bien, mais soudain quelque chose est survenu et a tout fait tourner au désastre. D'où vient ce changement ? Comment ceux qui le subissent peuvent-ils surmonter ce nouveau problème ?
Arrière-pensée Un personnage a des objectifs cachés qui peuvent entrer en conflit avec ceux qu'il affiche. Une bonne carte pour faire office de petit mot secret au MJ.	**Aide inespérée** À votre grande surprise, vous recevez de l'aide. Elle peut prendre diverses formes, du brouillard qui permet de s'introduire dans le camp ennemi à l'arrivée de la cavalerie. Mais cette aide a-t-elle un prix ?	**Conséquence inexpliquée** Les actions de quelqu'un ont des conséquences qui n'ont pas été, ou peut-être n'ont pas pu être, prévues. Le résultat peut être bon ou mauvais, de portée limitée ou formidable.
Événement inexpliqué Quelque chose se produit. Vous ne savez pas pourquoi.	**Détail imagé** Interrompez l'histoire et décrivez un détail de manière à en faire partager votre vision à tout le groupe. Vous ne pouvez pas directement modifier le cours du scénario, mais cela peut inspirer le MJ.	

Verso


Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica


ArsMagica
ArsMagica
ArsMagica
ArsMagica
ArsMagica
ArsMagica
ArsMagica
ArsMagica
ArsMagica


Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica





Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica
Ars Magica